SUC-SESSION

SPECTRUM-USER-CLUB

CLUBINFO NR.09 (138) SEPTEMBER 1995

EISBÄREN WÜRDEN SUC-SESSION KAUFEN

24-POWER SEITEN VOLLER ACTION:

Vorwort	2	Korrekturen	7	Programmtips	15
Mitgliedernews	2	Sinclair Conn.	7	UVS-Comic	17
News in Kürze	3	Be Back	8	DTP-LG	18
Brief von Clive	4	Betriebszuverl.	9	Hacker-Ecke	19
4. Int. Treffen	5	Frage&Antwort	11	Demo-Ecke	21
Clubnews	6	T-Shirt Aktion	12	Werbung Motiv.	23
Beta-Connection	6	Emulatoren	13	Werbung Sintech	24
Alchemist	6	Hardware-Ecke	14		

Dieses Clubinfo wird herausgegeben vom:

Spectrum-User-Club
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt

Es erscheint 12 x im Jahr und wird an alle Mitglieder versendet. Kleinanzeigen sowie gewerbliche Anzeigen sind kostenlos, auch für Nicht-Mitglieder.
Die Mitgliedschaft im Spectrum-User-Club kostet pro Jahr 50 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5 DM im Monat. Wer ältere Clubhefte sucht, kann diese beim Club anfragen.
Mitglied wird man durch Überweisung des entsprechenden Betrages unter dem Zusatz "SUC" auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 600 501 01 bei der Landesgirokasse Stuttgart.
Hotline: Werktags zwischen 17.00 und 19.00 Uhr unter 0711/775033.

VORWORT:

Liebe Specci-User,

bereits voll im Gange sind die Vorbereitungen für das Clubtreffen. Werbeseiten an alle möglichen Fanzines wurden verschickt, auch Nicht-Clubmitglieder wurden eingeladen und auch Sir Clive Sinclair haben wir eingeladen (dank hierbei an Peter Liebert-Adelt für die Adresse). Leider kann Sir Clive nicht kommen, seinen Antwortbrief auf unser Schreiben haben wir abgedruckt.
Premiere auch in diesem Heft, erstmals drucken wir einen Kurzcomic, von Kunta Kinte gezeichnet.
Eine neue Rubrik werden wir in Kürze noch einführen müssen, einen kompletten Englisch-Kurs. Es ist erschreckend das so gut wie keine Mitglieder die englische Sprache beherrschen, nur so ist es ja zu erklären, daß sich nicht einer auf den Aufruf der letzten Ausgabe meldete, doch Texte für uns zu übersetzen. Letzlich konnten wir Helge Keller dazu überreden, doch wenigstens die Hacker-Ecke zu retten, aber Helge tut eigentlich schon so viel für den Specci, schreibt so viel Berichte, es ist wirklich eine Schande, daß immer wieder die gleichen Leute einspringen müssen. Mal ehrlich, Texte übersetzen ist etwas, wo wirklich mal hätte jemand helfen können, der sonst nie weiß, was er denn für den Club und die SUC-SESSION tun könnte.
In diesem Sinne, hoffentlich meldet sich doch noch einer.

Viel Spaß beim Lesen,

Thomas

MITGLIEDER

Austritte haben wir diesen Monat erfreulicherweise keine, dafür aber einige Neueintritte.
Heinz Telöken meldete sich zwar spät, aber immerhin. Letzten Monat noch unter den Austritten ist er jetzt wieder dabei. Auch Rupert Hoffmann, Sonnenstr. 2, 92637 Weiden ist ein "Alter" "Neuer", den bis zum Januar war er noch Mitglied und hat dann infolge von Umzug die Überweisung und wohl auch den SUC vergessen.
Ganz neue Mitglieder gibt es auch, wir begrüßen ebenfalls:
Michael Meyer, Halskestr. 6, 40215 Düsseldorf und Reinhard Grüne, Wilhelmsplatz 6, 38723 Seesen. Beide haben das Sonderangebot der Mitgliedschaft bis Jahresende inkl. aller 95er Ausgaben für 30,00 DM wahrgenommen. Auch diese Aktion hat also was gebracht.
Zu guter Letzt noch eine Adressänderung. Theo Kendura ist umgezogen, seine neue Adresse jetzt: Otto-Hahn-Str. 3, 97318 Kitzingen.

NEWS IN KÜRZE

Karen Moore reitet auf der Erfolgswelle mit Ihrem Penpal UK Service. Immer mehr Spectrum User lassen sich von Karen an gleichgesinnte Specci-User mit ähnlichen Interessen vermitteln. Bisher sind noch keine User aus Deutschland dabei. Wer also Kontakt nach England will und dabei bestimmte Vorstellungen und Interessen hat, der schreibe an: Karen Moore, 348 Quinton, Lower Falinge, Rochdale Lancs, OL12 6RE, Great Britain.

Ein neues Tapezine (Magazin auf Cassette) ist aufgetaucht. Sinclair Express soll viele Grafiken und interessante Tests enthalten. 100 % Specci und erhältich für 1,50 Pfund bei Richard Coles, 7 Manor Drive, Merriot, Somerset, TA16 5NT, Great Britain.

1995 wird es kein von Spectrum UK organisiertes Treffen geben. Diese Aussage von Roy Templeton bedauern wir sehr, hatten wir uns doch sehr viel von diesem Treffen versprochen. Leider findet sich keine Zeit für die Organisation eines solchen Vorhabens. So bleibt in England auch 1995 nur der Gang nach Gloucester zur (Mehr)SAM (als) Spectrum-Show. Termin dafür vermutlich Ende Oktober/Anfang November.

Aus West Bromwich in England soll demnächst ein neues Fanzine mit zunächst noch unbekanntem Namen kommen. Es gibt zwar noch relativ viele Fanzines, und besser wäre weniger und dafür besser, aber dieses neue Fanzine soll vor allem Adventures auf dem Spectrum behandeln, da mit Spellunkler ja das letzte nur-Spectrum-Adventure-Fanzine bereits vor einiger Zeit aufgehört hat zu existieren.

Die tschechische Firma PROXMIA plant, nachdem sie ja das ZX Magazin abgegeben hat, ein anderes Magazin das etwa im Verhältnis 50:50 Spectrum und PC behandelt. Dieses Heft soll auch in Englisch erscheinen. Proxima denkt dabei an einen Vertrieb über Sintech. Es müßten aber mindestens 500 Leser gefunden werden. Das Magazin scheint interessant zu werden, da sich Proxima der Mitarbeit aller früheren ZX MAGAZIN Schreiberlinge versicherte. Wer sich dafür interessieren würde, sollte schnellstens mit dem Club in Kontakt treten.

Helge Keller von Lilywhite Software, bekannt von einigen spektakulären neuen Utilities für die Opus, arbeitet gerade an einem neuen Projekt. "Dizzy Disk" soll das Programm heißen, welches in gewohnt schneller Manier +D, Beta, Atari und MS-DOS-Format auf der Opus einlesen, schreiben und formatieren kann. Helge will es eventuell bereits beim Treffen in Filderstadt vorstellen.

KLEINANZEIGEN

Verkaufe
Bücher: 33 Programme für den Spectrum von R. Hülsmann 4,00 DM; Spaß und Profit von David Harwood 3,00 DM; Sinclair ZX Spectrum von T. Hartnell 5,00 DM; Das Microdrive Universum on Ian Logan für 4,50 DM.
Hardware: 1 x Interface One (Ok) für 14,00 DM; 2 x Interface One (defekt) für 3,00 DM; 1 x ZX Lprint III - Druckerinterface mit RS232- und Centronics Schnittstelle (deutsche Anleitung) 35,00 DM.
Programme: Make a Chip/Inkognito-Software 5,00 DM.

Günther Marten, Staulinie 12, 26122 Oldenburg

SINCLAIR
RESEARCH

23 August 1995

Thomas Eberle
Sintech
Gastackerstr 23
70794 Filderstadt
Germany

Dear Mr Eberle

Thank you for your letter of 22 August and for your kind invitation. Very sadly, I must decline this as I am simply too busy.

Very best wishes to you and your members.

Clive Sinclair

Sir Clive Sinclair

SINCLAIR RESEARCH LTD
15/16 MARGARET STREET LONDON W1N 7LE
TEL 071 636 4488 FAX 071 580 6628

REGISTERED OFFICE: ONE THE CENTRE THE HIGH STREET GILLINGHAM DORSET SP8 4AB REGISTERED NO. 1135105 VAT REGISTRATION NO. 385 9895 67

4. int. Treffen in

Wann : 14. Oktober 1995
Wo : Hotel Schinderbuckel
Begin : 10:00 Uhr

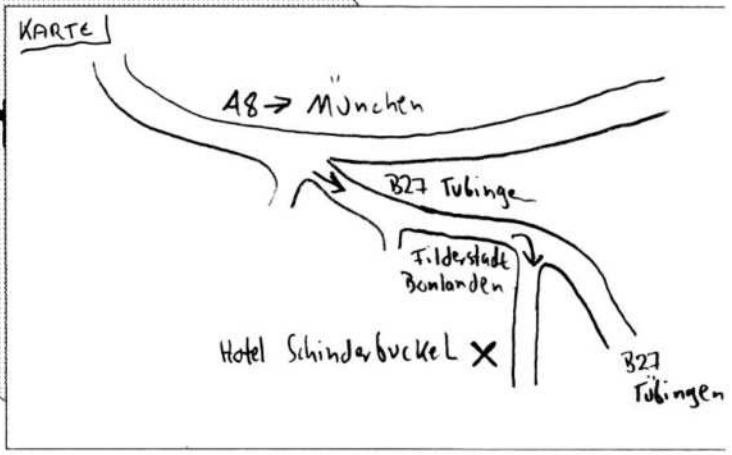
- **neue Software und neue Demos**
- **neue Hardware**
- **jede Menge News**
- **Besucher aus aller Welt**

Filderstadt 95

Information :

Spectrum-User-Club
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt

Tel/Fax : 0711 / 77 50 33



CLUBNEWS

Diesmal ist das Thema der Clubnews natürlich das SUC-Ereignis des Jahres, das große Internationale Spectrum-Treffen 95. Wir erwarten Besucher aus Österreich, England, Tschechien, Holland und natürlich reichlich Mitglieder aus Deutschland.
Damit jeder auch seinen Weg findet, hier erst mal eine Wegbeschreibung: Von der Autobahn A8 (egal aus welcher Richtung) beim Flughafen Stuttgart auf die B27 Richtung Tübingen/Reutlingen wechseln. Auf dieser bleiben bis zur Ausfahrt Filderstadt-Bonlanden. Direkt neben der Ausfahrt steht das Hotel. Mit Bus ist das Hotel vom Stuttgarter Hauptbahnhof aus mit Linie 77 zu erreichen. Die entsprechende Haltestelle heißt Industriegebiet Bonlanden und ist in Sichtweite des Hotels.
Vor dem eigentlichen Haupttreffen, ist ein kleiner Gesprächsabend geplant, um vor allem denjenigen, die es etwas weiter haben, einen weiteren Anreiz zu geben, zum Treffen zu kommen. Hierzu kann man sich bereits am Tag vorher zum Preis von 75,00 DM pro Person im Doppelzimmer einquartieren (inkl. Frühstück). Bitte unbedingt darauf hinweisen, das ihr Teilnehmer des Treffens seid, denn normalerweise kosten die Zimmer doppelt so viel. So gegen 19.00 Uhr wollen wir dann mit dem kleinen Treffen beginnen, entsprechender Anschrieb wird im Hotel sein.
Wir haben uns sehr viel Mühe gegeben, alles diesmal erstklassig zu organisieren. So gibt es auch die Möglichkeit einer günstigen Mahlzeit auf dem Treffen. Wir hoffen auf euer zahlreiches Erscheinen.

Thomas + Fred

Beta-Connection

Seit der Ankündigung des Beta-Tauschringes sind nun schon wieder einige Tage vergangen, welche die meisten wohl mit Urlaub und Sonnenbaden im Schwimmbad oder an sonstigen Orten verbracht haben werden. Das der Rechner in dieser Zeit etwas in den Hintergrund tritt, ist nur verständlich, aber wird man deshalb schon unfähig eine Postkarte zu schreiben? Gemeint ist die Resonanz auf die Angebote des Clubs, der einzelnen Schreiber (z.B. Helge) und der Beta-Connection, welche doch miserabel ist, um es mal deutlich zu formulieren.
Wer Interesse an den Sachen / Aktivitäten des Clubs hat, auch Autoren freuen sich immer wieder über eine Rückmeldung, sollte wohl in der Lage sein, eine kleine Postkarte zu versenden. Nach dieser kleinen Anmerkung nochmals unser Angebot: Wer noch an den Programmen für Beta-Disk interessiert ist, kann sich gerne bei uns melden, der Versand erfolgt dann gegen Portoerstattung. Die Formate sind 3 1/2" DD und 5 1/4" DD, wobei letztere noch verschickt werden. Nur auf diese Weise und durch rege Teilnahme der Beta-User ist es möglich, eine möglichst komplette Programmsammlung mit sauber gecrackten Programmen und Demos zu erstellen. Auch andere Programme wie Tools und Textverarbeitung sollen hierbei nicht unberücksichtigt bleiben. ALSO: MITMACHEN!!!

Die Beta-Connection
Dirk Berghöfer / Jean Austermühle

ALCHEMIST RESEARCH AM ENDE?

Ein übler Trick oder ein Scherz?

Im August-Info des Spectrum-Profi-Clubs war zu lesen, daß Andy Davis, einer der letzten großen Verfechter für den Spectrum, sein Alchemist-Imperium aufgeben wird. Dort stand auch, daß die September-Ausgabe von Alchnews die letzte sein wird.
Fakt ist, daß Andy Davis die Arbeit zuviel wird. Deshalb wird Alchemist PD aufgeteilt, in mehrere PD-Vertriebe, die jeweils in einem bestimmten Bereich tätig sind (ähnlich der SUC-Aufteilung mit

Demos und Spielen/Utilities). Das ganze geschieht weiterhin unter der Leitung von Andy Davis, ist also gewissermaßen nur eine Entlastung. Alchnews wird weiterproduziert, genau wie die übrigen Alchemist Research Gruppen weiterarbeiten werden.
Alles also nur eine Ente? Fakt ist eben auch, daß sich Wolfgang Haller seine Informationen nicht aus den Fingern gesogen hat. Die Information kam von Andy Davis selbst. Ich hingegen erhielt ein Informationsblatt von Andy Davis, in dem er verdächtigt, jemand anderes habe falsche Informationen über Alchemist verbreitet um ihm Schaden zuzufügen.
Wir ersparen uns hier jetzt weiteren Kommentar. Der Streit zwischen den PD-Services erreicht hier wohl neue Dimensionen. Wir haben euch die Fakten geliefert, was daraus abzuleiten ist, werdet ihr selber zusammenbekommen. In jedem Fall läßt sich aufgrund erster Kommentare in anderen Fanzines sagen, daß die Aktion so plump war, daß sie damit Alchemist Research mehr geschadet als geholfen hat.
In jedem Fall, Andy Davis, ein großer Spectrum Freak, macht weiter und ebenso Alchemist Research.
te

Korrekturen

Auch wir machen Fehler, wenigstens geben wir es zu. In der Mai-Ausgabe gab es ein Programm zur Messung der Taktfrequenz des Spectrums. Bei den Data-Zeilen ist uns wohl Zeile 360 verlorengegangen. Leider wissen wir nicht, was in diese Zeile gehört. Damit also der Aufruf an Wolfgang Jeltsch, von dem dieses Listing stammt, dieses doch aufzuklären.
In der letzten Hardware-Ecke (August) gab es auch zwei kleine Fehler. Zum einen sollte man nicht, wie im Text beschrieben, versuchen den gleichen IC zweimal in den Sockel zu stecken, hier haben wir wohl gemeint, doppelt hält besser. Der letzte Satz der Beschreibung gehört also gestrichen. Desweiteren kommt in Zeile 10 des kleinen Listings darunter natürlich nach dem PRINT #4 kein Doppelpunkt. Erfahrene Basic-Coder wissen das dort ein Semikolon stehen muß.
Vielen Dank für die Hinweise, Helge. Wie gesagt, wir sind auch nur Menschen...

ENDE DER SINCLAIR CONNECTION

Viele wissen ja noch gar nicht, was die Sinclair Connection überhaupt war. Daher kurz zur Einleitung: Auch zu Zeiten als ich noch keinen Computerclub hatte, versuchte ich Spectrum User als Mitglieder für den Spectrum-Profi-Club zu werben, in dem ich Mitglied war. Nach Übernahme des SUC machte ich weiter Werbung, diesmal natürlich für meinen Club. Dies ist eine teure Angelegenheit und da dachte ich, es tut mir doch nicht weh meinen Text zu erweitern.
Bald setzte ich in meinen Anzeigentext nicht nur Spectrum, sondern auch QL und ZX 81 um eventuelle Anrufer an die jeweiligen Clubs zu verweisen. Ich dachte mir, bei den QL und ZX 81 - Usern gibt es vielleicht auch manche Leute, die Anzeigen schreiben und machte dem QL Club und dem ZX-Team den Vorschlag eine Connection zu gründen.
In dieser sollte es keine neuen Aufgaben geben, vielmehr sollten bisherige Aktionen, so wie meine, eben auf alle drei Systeme ausgerichtet sein. Vom QL-Club erhielt ich bis heute keine Reaktion, wohl aber vom ZX Team. Zuerst von Willi Mannertz, der die Sache dann abgab an Peter Liebert-Adelt. Dieser startete dann auch eine Anzeigenaktion, die uns einige Adressen und ein neues Clubmitglied brachten. Doch kam von Peter dann auch die Frage, was eigentlich mit dem SPC wäre. Peter wollte eigentlich sogar eine weltumspannende Organisation gründen, mußte aber schnell einsehen, daß allein die Spectrum-Clubs und Magazine doch viel zu viele sind, um alle unter einen Hut zu bringen (siehe ständige Rubrik "What's Out There").

Dafür das der SPC der Sinclair Connection nicht angehören sollte gab es einen einfachen Grund: Zwei Spectrum-Clubs in einer Connection im gleichen Land würden sich gegenseitig das Wasser abgraben. Der SPC sollte nie verschwiegen werden, sowohl auf unserer "What's Out There"-Seite, wie auch im Connection-Infoblatt taucht der SPC auf, aber Aktionen zu starten, in denen steht "ZX 81= ZX Team, QL= QL-Club, Spectrum= SUC oder SPC halte ich nicht nur für verwirrend für Neu-Interessenten, es wäre auch uns gegenüber, der wir als Organisatoren der Connection Zeit und Geld investierten (Anzeigen kosten einiges) nicht richtig. Wir wollen mehr Mitglieder. Das ist unser Ziel. Deshalb wurde die Connection gegründet. Früher habe ich die Anzeigen nur für SUC gemacht, wenn ich jetzt den SPC dazunehme, habe ich gleiche Arbeit und gleiche Kosten, aber die neugewonnenen Mitglieder teilen sich mit ziemlicher Sicherheit durch zwei, da immer seltener User Mitglieder in beiden Clubs werden wollen.
Jetzt meint vielleicht manch einer, dies wäre ungerecht dem SPC und Wolfgang Haller gegenüber, der uns ja auch eine tolle Starthilfe gegeben hat, ist es aber nicht. Wir geben Adressen von Usern, die zwar einen Spectrum haben, denen aber der SUC nicht zusagt, gerne weiter an den SPC. Aber eben erst wenn wir wissen, daß diese User bei uns nicht eintreten wollen. Wolfgang hat insofern sogar den Vorteil, daß er nicht zusätzlich mit Aufgaben der Connection beschäftigt ist, denn Zeit ist etwas, was Wolfgang, mit dem ich mich übrigens sehr gut verstehe, wirklich nicht hat.
Die Sache kam Wolfgang etwas verfälscht zu Ohren, doch nachdem wir darüber gesprochen hatten, verstand er meinen Standpunkt. Alle hatten sich verstanden, alles war ok, bis im ZX-Team jemand meine, die Connection Sache vorantreiben zu müssen. Borco Rola von Zaluskowski hat die Argumente nicht verstanden und hat mich, wenn auch nicht in direkter Weise, mit einem Brief sehr getroffen. Ich opfere fast meine gesamte Freizeit für den Spectrum, ich finde nicht, daß ich solche Briefe verdient habe.
Nun denn, mit dem ZX-Team scheitert die Zusammenarbeit, die QL-User melden sich erst gar nicht...hiermit endet also die Sinclair Connection, aus der mehr gemacht wurde als sie sein sollte und damit mehr Unheil angerichtet hat als Nutzen gebracht. Ich werde in Sachen Connection nichts mehr unternehmen.

Thomas Eberle

BE BACK

Hallo Leute!

Nun, es ist einige Zeit vergangen, seit ich den letzten Artikel fü unser Info geschrieben habe. Es liegt jedoch nich an meiner Faulheit, sonder am chronischen Zeitmangel. Das liegt leider daran, daß ich so blöd war und meinte, mich unbedingt selbstständig machen zu müssen.
Vor einigen Tagen habe ich aus Zeitmangel erst die März-Ausgaben der Clubinfos durchgelesen, aber egal. Der Beitrag von Guido Schell (Computer-History, April Ausgabe der SUC-SESSION, Rubrik "Es war einmal...") hat mich irgendwie wachgerüttelt. Gerade solche Artikel, die nur sekundär mit dem Specci zu tun haben, fehlen in unseren Club-Infos.
In den letzten zwei Jahren mußte ich leider, zumindest Zeitweise, mit einem 486er und einem Microsoft Desktop-Publishing Programm arbeiten. Wenn ich den Rechner sowie das Programm mit dem Spectrum und Wordmaster (Typeliner) vergleiche, so unser Oldie wirklich nicht schlecht ab!
Vor einigen Wochen habe ich mir, um mal auf andere Gedanken zu kommen, ein günstiges Spiegel-Teleskop gekauft. Ich erinnerte mich schnell daran, das es einige Astronomie-Programme für den Spectrum gibt. Schnell wurden alle Disketten gesichtet und auch schnell Programme gefunden. Zusätzlich wurde noch ein Brief bzw. Suchanzeige aufgesetzt und innerhalb kurzer Zeit hatte ich die Programme, die ich benötigte.

Tja, wird der eine oder andere von Euch sagen, was hat das ganze mit unserem Rechner zu tun? Es zeigt eigentlich, daß der Spectrum, egal in welcher Ausführung, auch nach ca. 13 Jahren immer noch nicht ausgedient hat. Ich jedenfalls arbeite viel lieber mit dem guten alten Sinclair Spectrum als mit einem 286er, 386er oder 486er bzw. Pentium-Rechner. Heute hast Du einen 486er gekauft und glaubst damit stehst Du in der ersten Reihe und morgen reicht die Rechner-Geschwindigkeit für aktuelle Programme nicht aus. Wer es nicht glauben mag, der sollte ein aktuelles Topprogramm auf einem 286er oder 386er laufen lassen.
Einige Club-User haben nach dem Verbleib neuer "DTP-LG-Artikel" gefragt. Aus diesem Grunde sehe ich mich veranlaßt, sofern es die Zeit zuläßt, die Serie fortzuführen.

Günther Marten

Anmerkung: Auch wir freuen uns sehr, daß wir wieder DTP-Artikel bekommen, nicht nur weil sie interessant sind und auch ohne Änderungen übernommen werden können, keiner macht so schöne Typeliner-Seiten wie Günther!
te

Zur Betriebszuverlässigkeit unserer Computer

Teil 2 (von Heinz Schober)

Natürlich müssen wir unbedingt darauf achten, daß wir unsere Geräte vor jeder Einwirkung von Wasser und hoher Luftfeuchtigkeit schützen. In den Geräteverpackungen haben manche Hersteller Beutel mit Silica-Gel beigelegt um hoher Luftfeuchtigkeit während der Lagerung oder des Transports in der Verpackung zu entgegnen. Solche Beutel kann man später wieder verwenden, wenn man sie ca. 20 min. auf 110 bis 130 Grad Celsius erhitzt (nicht höher, dann verliert das Material seine Absorptionsfähigkeit). Also Feuchträume mit über ca. 80 % Luftfeuchte meiden: Gefahr der Bildung von (Hydro-)Oxyden, Korrosionen, elektrolytischen Zersetzungen und (elektro-)chemischen Vorgängen, insbesondere bei den Steckverbindern, gesockelten Bauelementen und Kontaktverbindungen. Desweiteren können Schädigungen von Bauelementen infolge des Eindringens von Wasserdampf in Mikrorisse (siehe später) beschleunigt werden. An Isoliermaterialien und abgelagertem Staub können sich bei länger anhaltender hoher Luftfeuchte Schimmel- und Mikrobenbefall einstellen.
Für die Einsatzumgebung sollte man auch aggressive und durch industrielle Schadstoffe und Abgase belastete Klimate meiden. So salzhaltige Seeluft, abgashaltige Chemie- und Industriebereiche. In Bereichen, die mit radioaktiven bzw. Röntgen-Strahlen belastet sind, wird wohl kaum einer aus unserer Gemeinschaft arbeiten. Vor diesen wären die Geräte-Bauelemente nicht geschützt.

2. Ausfallursachen aus der Netzanschlußdose:
Es kann vorkommen, daß eine Netzspannung anliegt, die höher ist als die Nennspannung. Die Netzteile der Geräte sind im allgemeinen so ausgelegt, daß sie eine Erhöhung von 10 % und etwas mehr ohne weiteres vertragen. Die dem Gleichrichterteil folgenden Spannungsregulatoren für die Betriebsspannung(en) der Schaltungselemente sind selbstschützend, indem sie sich bei zu hoher Belastung abschalten.
Nun geschieht es doch ab und zu, daß die Betriebsspannung aus dem Netzteil, manchmal unerklärlich, ausfällt. Meist hat das eine gealterte Sicherung ausgelöst, wenn sie einem kurzen erhöhten Stromstoß ausgesetzt war. Weitere Hinweise in (3). Es kommt aber auch vor, daß derSchwerarbeiter Netztransformator ausgedient hat. Er ist ein stark beanspruchtes Wickelgut. Beim Einschalten erwärmt er sich und kühlt nach dem Betrieb wieder ab. Dadurch bewegen sich die übereinanderliegenden Kupferdrähte, wenn zwar auch

nur um winzige Distanzen, gegeneinander. Nach längerer Zeit können da die Drahtisolationen dünner werden und so ein Windungsschluß erfolgen. Es muß also nicht immer Überlastung des Transformators schuld an einem Ausfall sein.
Ein anderer Fall ist, wenn durch einen Schaltvorgang einer Energieversorgungsstation, durch direkten Blitzschlag ins Netz oder Blitzentladungsinfluenz eine Stoßwelle mit hoher Überspannung an die Steckdose kommt. Hier kann durch einen direkten Überschlag ins Gerät ein meist mehrfacher Schaden angerichtet werden. Ein zwischengeschalteter Überspannungsschutz (gibts zu kaufen) kann hier, bei vorschriftsmäßiger Nullung des Hausnetzes wirksamen Schutz bieten. Die sicherste aller Maßnahmen, auch für alle anderen kostbaren Geräte ist aber: Netzstecker ziehen! Kaum einer, der so geschädigt worden ist, hat je geglaubt, daß es gerade ihn erwischen würde!
Letztlich kann die Netzsteckdose durch irgendwelche Einsteuungen Hochfrequenzspannungen bzw. Impulse mit steilen Flanken liefern. Diese schleichen sich durch direktes Übersprechen gern bis ins Gerät durch und verursachen rätselhafte Programmabstürze. Das führt zwar zu keinem Schaden, kann aber sehr ärgerlich werden, wenn man z.B. mühsam ein Programm erstellt hat und gerade vor dem Sichern ist. Abhilfe: Zwischenschalten eines Netzfilters vor die Geräte (käuflich zu erwerben).
Natürlich können wir selbst unseren Computer Schaden zufügen, wenn wir z.B. an den Bus-, Printer- oder Aux-Steckverbinder falsch geführte Leitungen oder falsche Spannungen anlegen (Speziell bei Eigenbau-Zusatzgeräten). Die Handbücher der Geräte weisen auf gefährdete Schnittstellen hin. Das sind die, an denen man während des Betriebs keinerlei Steckvorgänge tätigen darf. Hat nicht schon der eine oder andere trotz dieses Wissens aus Versehen dort etwas gesteckt? Und dann kam nach dem Schreck die bange Erwartung, daß doch nichts passiert ist?
Zu der Frage, ob ein angeschlossenes Gerät, wie der Monitor, der Drucker o.ä. vor oder nach dem Computer ein- oder auszuschalten ist: Nun, da ist mir kein Fall bekannt, daß ein Gerätedefekt hier eindeutig zuzuordnen ist. Für die Sicherheit des Computers ist es meines Erachtens günstiger, wenn der Computer zuerst eingeschaltet wird, damit zu den Schaltkreisen führende Daten-Adress- und sonstige Steuerleitungen nicht als zuführende Speiseleitungen zu einem angeschlossenen Gerät fungieren. Für manche Schaltkreise ist es ja nicht zulässig, daß an solchen Anschlüssen ein höherer Pegel anliegt als der der Betriebsspannung. Aber meistens schaltet man ja das System mit einem gemeinsamen Schalter ein und aus (entsprechende Steckerleisten gibt es zu kaufen).
Die Einflußgröße mit dem größten Auswirkungsbereich ist die Temperatur. Hierzu werden von den Bauelementeherstellern zulässige Grenzen für die Lagerungs- und Betriebsumgebungstemperatur felstgelegt. Die Grenzen der zulässigen Lagerungstemperaturen (Etwa -30 Grad C bis ca. +80 Grad C) für die schwächsten Glieder im Bauelementesortiment, wie Elektrolyt- oder Foliekondensatoren werden wohl kaum einmal überschritten. Zu den Betriebstemperaturen wird später noch einiges gesagt.

-wird fortgesetzt-

Literaturverzeichnis:

(3) Liebert-Adelt, Peter: Wenn etwas kaputt gehen kann, dann tut es das auch. ZX-TEAM-MAGAZIN Ausgabe 2/95 S.13

Frage & Antwort

Diese Rubrik ist ein fester Bestandteil geworden, da nicht zuletzt auch durch Sintech einige Fragen auch von Nichtmitgliedern auftauchen. Allerdings heißt diese Rubrik nicht nur "Fragen", sondern "Frage & Anwort". Da wir nicht auf alles eine Antwort haben, ist der Leser also immer wieder zur Mitarbeit aufgerufen. Schreibt uns, wenn ihr jemand weiterhelfen könnt.

Uwe Schröder hat vor auf dem Atari ST ein Programm zu schreiben, welches +D Disketten einlesen kann. Hier würde er gerne mit jemand Interessierten in Kontakt treten. Wer kennt sich mit +D Diskettenformat aus?

Lothar Ebelshäuser möchte sich auf diesem Weg für die Hilfe mit dem Seikosha Drucker-Buch bei Harald Lack bedanken. "Vielleicht kann ich ihm auch mal helfen".
Klar kannst Du, Lothar. Allein Deine Worte sind schon genug Aufmunterung für Harald. Er, wie auch viele andere Schreiberlinge, einschließlich der Redaktion, leiden nämlich an dem Syndrom, nicht genug Reaktion auf Ihre Arbeit zu bekommen. Briefe wie Deiner helfen also allen.

Lothar und auch Adolf Becherer interessieren sich für alte Clubinfos.
Leider haben wir nur alle 85er Hefte noch vorrätig. Die 84er Hefte nochmal aufzulegen wäre wohl zu aufwendig, zumal es bisher keiner wollte. Sollten sich aber mindestens 5 Interessenten finden, könnten wir schon noch ein paar Hefte herstellen.

Adolf hätte auch gern einen Hardwarekatalog von Sintech.
Ja, der Katalog war mal angekündigt, da es aber nicht mehr soviel Hardware gibt, ist aus dem Katalog eine Seite geworden. Diese wird regelmäßig in der SUC-SESSION abgedruckt.

Von Sintech werden auch Tastaturkleber angeboten. Adolf wollte darüber näheres wissen.
Die Aufkleber sind weiß und zum aufkleben auf die einzelnen Tasten speziell des +2, +2A und +3 gedacht. Aufgedruckt sind in verschiedenen Schriftarten alle KEYWORDS des 48k Modus. Allerdings muß man selbst die einzelnen Kleber ausschneiden, eine Stanzung wäre zu teuer geworden. Die Kleber halten auf jeden Fall dauerhaft und erleichtern das Programmieren ungemein.

Heinz Schober sucht die Programme "Prince of Persia" und "Psion Chess".
Das mit "Prince of Persia" wird sehr schwer. Es sollte mal programmiert werden, doch kein Softwarehaus wollte das fast fertige Spiel vertreiben. Der Programmierer wollte es dann durch seine eigene Vertriebsfirma "Entropy" vertreiben, aber man hat nie wieder davon gehört. Aber bei "PSION CHESS" kann doch sicher ein Leser weiterhelfen, oder?

Stefan Ballerstaller hätte gerne ein neues Netzteil für seinen +2A, da sein altes plötzlich ausgefallen ist.
Netzteile gibt es bei Sintech, das wird aber in diesem Fall gar nicht nötig sein. Bei so einem plötzlichen Ausfall ist bestimmt nur die Sicherung kaputt. Netzteil aufschrauben, Sicherung prüfen, ist sie kaputt gibt es bei Conrad oder Völkner, aber auch in vielen einfachen TV-Geschäften Ersatz.

T-Shirt Aktion in der SUCSESSION

Hallo Leute und Fans der SUCSESSION und natürlich des Spectrum. Wir (die Redaktion des SUC) haben anläßlich für das dritte Spectrumtreffen in Filderstadt ein T-Shirt entworfen , welches ihr über den Club , unter untenstehender Adresse , erwerben könnt.
Das T-Shirt wird für Clubmitglieder ca. 20 DM und für nicht Clubmitglieder ca. 23 DM kosten. Das Shirt ist weiß , mit einem schwarzen Aufdruck , auf der Vorderseite. Leider gibt es noch Unklarheiten darüber , welche größen es geben wird. Geplant sind die größen XL und L. Dieses wird aber noch mit der verantwortlichen Druckerei abgespochen.
Um die Anzahl der T-Shirts und die Größen schon vorab zu wissen , bittet der Club euch , die untenstehenden Angaben entweder telefonisch , per Post oder per Fax an uns weiterzuleiten , sofern ihr an einem T-Shirt interessiert seit.
Um euch die Entscheidung etwas leichter zu machen , haben wir das Motiv abgebildet.

So , sollte nun ein Interesse an dem T-Shirt bestehen , dann bitte folgende Angaben an meine Adresse , unter dem Kennwort :

Spectrumshirt

bitte die Anzahl der T-Shirts und die gewünschte Größe (XL oder L) angeben. Ebenso bitte angeben , ob es auch möglich ist , falls es nur Größe XL geben sollte , diese Größe zu nehmen.

Die Bestellung sollte bis spätestens

20 September 1995

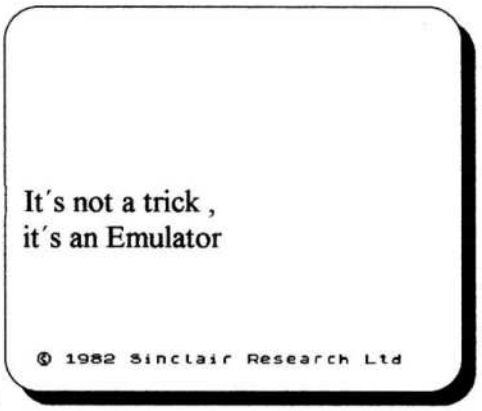
eingegangen sein.

Adresse : F. Dürkes / Mezgerstr. 43 / 70563 Stuttgart
Telefon-Fax-Nummer : 0711-73 10 26

>>> *Emulatoren* <<<

Ich habe aus verschiedenen Zeitschriften und Informationen eine Liste der Spectrum Emulatoren , für diverse Systeme , erstellt und in einer Liste aufgeführt. Die Liste ist nach Systemen geordnet und umfaßt den Namen des Emulators , den Names des Autors / der Autoren , sowie einige kurze Informationen über die Eigenschaften des Emulators.
Sollte Jemand von euch einen der unten aufgeführten Emulatoren als Freeware besitzen oder Informationen darüber haben , wo man diesen beziehen kann , dann bitte sofort an den Club schreiben. Ebenso sind wir (die Redaktion) für Informationen dankbar , die die untenstehende Liste vervollständigen.(FD)

Für PC's:



WARAJEVO von Zeljco Juric und Samir Ribic
In Sarajevo geschrieben. Guter klang - LDir und Registeremulation - Tapefile System - Machinencode Monitor - ZX Printer Emulation - Teilweise 128K Emulation.

JPP von Arnt Gulbrandsen (Norwegen)
Schneller Emulator bei 80386 oder mehr - Benutzt das .SNA Snapshotformat - 48K Emulation

VGASPEC von Alberto Olloqui (Spanien)
Läuft schon auf 80286 mit VGA - etwas zu langsam und stürtzt oft ab - Snapshotformat ist .SP - Pre-release von nachfolgendem Emulator

SPECTRUM von Pedro Gimeno (Spanien)
Besitzt ein Tape-Interface - etwas langsam - Erlaubt das Auswechseln des Roms

SP von J. Swiatek and K. Makowski (Polen)
Kann keine Snapshots laden oder speichern - kann TapeFiles laden - Probleme bei vielen Programmen - Probleme im Basic - keinen Border - eingebauter Monitor

SPECEM von Kevin J. Phair (Irland).
Romwechsel - zeigt die Register auf dem Bildschirm an - läd und speichert auf Disk , von Basic aus - .PRG Snapshotformat ohne Speichermöglichkeit - emuliert ein Multiface I

ZX von L. Rindt and E. Brukner (tschechische Republik)
Teilweise Probleme mit der Compatibilität - Guter Kassettenlader der auch Headerless läd - entspricht in etwa dem .TAP Modus des Z80 - etwas langsam - läd und speichert

Z80 (v3.0) von **Gerton Lunter** (England)
Emuliert Interface I mit Microdrive - emuliert Disciple und +D - ziemlich schneller Emulator - Registeremulation - Tapefile loader über Soundblaster oder Parallelport

Hardware-Ecke (September)

Die Hardware-Ecke dieser Ausgabe befaßt sich mit einem Problem , welches den Spectrum +2 Besitzern schon oft negativ an ihrem Computer aufgefallen ist. Angenommen man läd ein Spiel und freut sich darauf , daß man sogar einen eingebauten Joystickport am Spectrum hat , welcher den Interface II Standart besitzt. Soweit so gut - doch um diesen benutzen zu können , braucht man zuerst einen Sinclair Joystick. Der Joystickport des +2 besitzt nämlich eine andere Portbelegung. Dieser Umstand läßt sich mit einem geringen Aufwand ändern. Damit sind wir auch schon beim heutigen Thema der Hardware-Ecke.

Joystickportumbau am +2

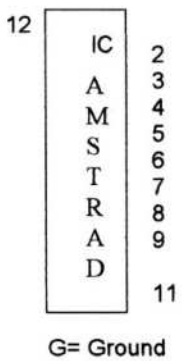
An Arbeitmaterialien benötigt ihr folgendes :
Elektroniklötkolben , etwas Lötzinn , Entlötpumpe , Fädeldraht oder isolierter Draht (aber nicht so gut geeignet) und ein Teppichmesser

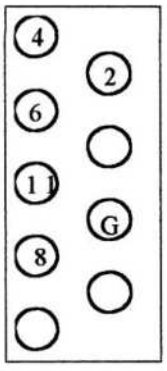
Zuerst wir der Spectrum aufgeschraubt und die Platine herausgenommen. Dazu werden die Schrauben gelöst , welche die Platine am Gehäuse befestigen.
Auf der Platine werden nun die zwei Joystickports mittels Lötpumpe und Lötkolben herausgelötet. Aber vorsichtig herauslöten , damit kein Draht der Joystickbuchse abbricht. Sind die Buchsen entfernt , dann beginnt man damit , Leiterbahnen , welche zu den Lötstellen der Buchse führen , mit dem Tepichmesser durchzutrennen. Nur die Massebahn wird nicht durchgetrennt.(Leiterbahnen verlaufen auf beiden Seiten der Platine)
Sind alle Bahnen durchgetrennt , dann werden die Buchsen wieder eingelötet.
Nun kann mit der Neuverdrahtung , nach untem Abgebildeten Schaubild , begonnen werden.

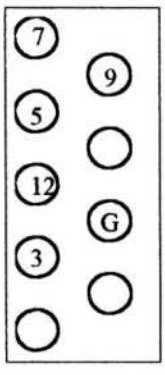
Pinnummern des ICs sind nicht Originalpinnummern , sondern nur zur Orientierung bei der Verdrahtung. Platine liegt mit Bauteilen nach unten und den Joystickbuchsen nach rechts , auf dem Tisch.

Joysticktest - nun den Joystick in den Port stecken und die angegebenen Bewegungen ausfähren. Stimmen die auf dem Bildschirm erscheinenden Zahlen mit den hier angegebenen überein , dann ist die Verdrahtung fehlerfrei und der Spielespaß kann beginnen.

hoch	runter	links	rechts	Feuer
9	8	6	7	0
4	3	1	2	5







The Spectrum & SAM Bulletin Board

published by: Harald R. Lack, Heidenauerstr. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Starenweg 14, 83064 Raubling

Hallo Adventure Freunde!!

Wieder einmal wollen wir uns ein Adventure aus dem Hause "LEVEL 9" ansehen, und zwar diesmal das Programm "PRICE OF MAGIK". Wie auch bei Lords of time, das wir vor einiger Zeit gelöst haben, so ist auch dieses ein recht anspruchsvolles Adventure. Bei diesem Programm kommt man des öfteren mit merkwürdigen Gestalten in Kontakt, die man zwar bekämpfen kann, doch sollte man dies nur tun, wenn es dem Vorankommen im Adventure dienlich ist. Jeder Kampf kostet uns eine Menge unserer beschränkten Stamina-Punkte und oft ist das Spiel schneller aus als man es wahr haben will. Diverse Gegenstände beinhalten verschiedene Zaubersprüche, die man oft gut gebrauchen kann. Hier nun eine Aufstellung:

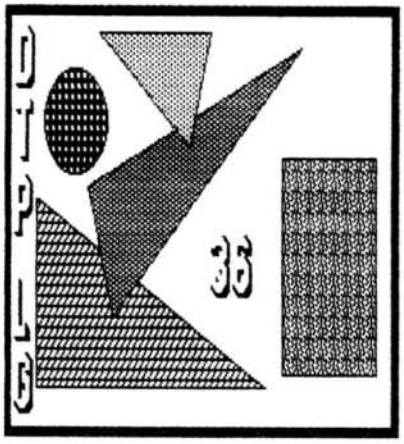
Zauber:	Nutzen:	Fundstelle:
BOM	Bringt unbewegliche Dinge zum Leben	Trumpet
DED	Hebt alle Zauber auf	Alloy Wheel
DET	Stellt Gefahren fest	Elder Cross
DOW	überprüft das Zaubervermögen des Zielobjektes	Pendulum
ESP	Schaut in einen anderen Raum	Crystal Ball
FIN	Verwandelt das Mail-Clad target in einen Fisch	Silver Mail
FIX	Heilt das Zielobjekt von Verletzungen	Valerian
FLY	Veranlaßt das Zielobjekt zum Schweben	Broom
HYP	Hypnotisiert das Zielobjekt um dir zu gehorchen	Staff
IBM	Erschreckt das Zielobjekt	Blue Box
KIL	Macht das Zielobjekt im Kampf verrückt	Axe
MAD	Verärgert das Zielobjekt	Grimoire
SAN	Gibt dem Zielobjekt Gesundheit zurück	Claw
SEE	Spürt Geheimtüren auf	Feldspar Lens
SPY	Sieht in den Raum des Zielobjektes	Candle
XAM	Untersucht die magischen Möglichkeiten des Zielobjektes	Prism
ZAP	Attackiert das Zielobjekt mit Blitzen	Ashes
ZEN	Transportiert uns zum "Mist of Time"	Mirror

Soviel zu den magischen Möglichkeiten, die man sich im Laufe des Spieles aneignen kann. Nun zu den Locations, die uns auf unserer Erkundungsreise begegnen:

001) on a winding drive / vine
002) in a woodshed / candle, woodpile
003) herb garden / elder cross, mandrake (knucklebone, skull), eyebright
004) entrance hall / postcard
005) on a vine A
006) on a vine B
007) on the vinetop
008) on a sloping roof
009) on a roof
010) east attic / large mirror
011) west attic / cage
012) attic exit
013) in an office / table (scroll, knife)
014) in a landing
015) in a stairway
016) in an oak panneld corridor A
017) in an oak panneld corridor B
018) pentagonal room
019) little landing
020) table room / wargame
021) roof garden / valerian plant, wolfsbane plant
022) marble hall
023) misty corridor / wheel
024) below a huge gallows
025) once good room / ghoul
026) north tower / rope
027) musty hall / tapestry
028) spiral stair
029) in an alcove
030) in a hall / picture
031) bone chamber / bones
032) echoing crypt / plate armour
033) rest room
034) in a library / books
035) in a library / grimoire
036) in a study / desk (parchment)
037) sagging corridor
038) collapsing junction / curtain
039) solarium
040) laboratory
041) rough tunnel
042) panelled corridor / sword hilt
043) elm corridor / werewolve
044) in a cupboard
045) in an entrance hall / grandmother clock, pendulum
046) in a recess / prism
047) in a shadowy alcove / wardrobe (robes)
048) in a hole
049) in a better hole
050) in a junction
051) in an anti chapel
052) in an anti-alcove / altar, red moon
053) in tentacles
054) on a yellow river
055) on a slime slide
056) in a rock walled room / stonehenge picture
057) in a scullery
058) in a corridor
059) in a junction B
060) in a store room
061) in a pantry

062) in a cold store / snow
063) slime room
064) tight squeeze
065) tiled corridor
066) in a passage
067) alcove
068) broom cupboard / broom
069) white wood corridor
070) arched corridor / inscription in the ceeling
071) dead end
072) store room / shovel
073) old sea room
074) cellar / chests (black, blue, brown, green, grey, orange, red, violet, white, yellow)
075) in a sanctum
076) inner sanctum / feldspar lens
077) store room
078) store room / lever, sword point
079) in a belfry / bat
080) dusty priest hole
081) cold room
082) magnificent treasury / bag

To be continued...



Im zweiten Teil der Headliner-Serie behandeln wir diesmal die beiden Themen **FILES BEARBEITEN** sowie **ENLARGE.**

***** FILES BEARBEITEN *****

Headliner! wird wie gewohnt in den Speicher von Wordmaster geladen und mit **"G"**(et) starten. Die im Speicher befindliche Grafik kann jetzt mit **"G"**(et), Namen eingeben und Enter

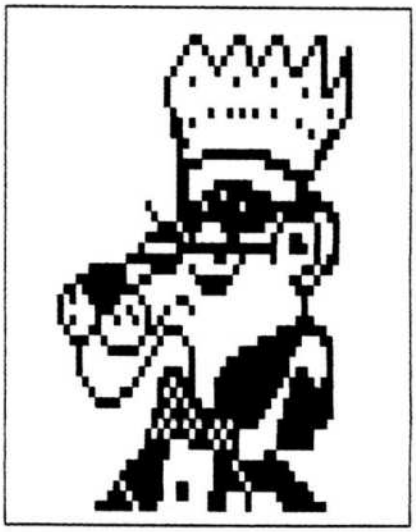
aufgerufen werden. Ihr habt auch die Möglichkeit direkt mit **"Graph"** (Bild 1) eine Grafik in den Headliner! zu laden.
Das aufgerufene Grafikfile kann jetzt mit dem Headliner modifiziert werden. Es lassen sich auch bestimmte Teilausschnitte des Files (Bild 2 u. Bild 3) separat im Speicher von WM ablegen. Taste **"C"** (Create) drücken, Namen eingeben und Enter drücken. Es erscheint ein "Ausschnitt - Cursor" der wie gewohnt mit den Pfeiltasten sowie **Q, A, O,** und **P** in Position gebracht wird. Mit der Entertaste wird der Ausschnitt im Speicher von WM abgelegt. Wird **"Enter"** bestätigt, so wird der innerhalb des

Rechtecks befindliche Bereich vergrößert dargestellt.

******** ENLARGE: ********

Mit der Enlarge-Funktion lassen sich vorher difinierte Teile der Grafik vergrößert darstellen und bearbeiten.

Wir befinden uns im Hauptmenue (Bild 1) von Headliner. Taste "A" (Alter) drücken, es erscheint das Menue vom Screen-Designer. Mit der **"E"** Taste wird ein Rechteck erzeugt. Diese Funktion kann mit **"Space"** unterbrochen werden. Mit den Tasten **Q, A, O** und **P** wird die Box innerhalb des Screens bewegt. Durch die



Pfeiltasten wird die Box vergrößert bzw. verkleinert.
Wird der Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten über den Bildschirmrand hinausbewegt, so scrollt der Bildschirm um jeweils 8 Pixel weiter. Durch die Funktion **SYMBOL-SHIFT** oder **SPACE** wird ein Punkt gesetzt. Mit **CAPS-SHIFT** kann der Punkt bei Bedarf wieder entfernt werden. Mit **"INV.VIDEO"**

"E" ENLARGE

Box bewegen = Q,A,O,P
Enter = Vergrößern
Space = Abbruch

Inv.Video = Return
Cursor bewegen = Q,A,O,P
C-Shift = Punkt entfernen
Sy.-Shift = Punkt setzen
Space = Punkt setzen

geht es wieder zurück zum Ausgangsbild.

***** ENDE ***** Im nächsten Teil geht es wahrscheinlich um das Thema **Decorpacks.**

G. Marten OL, den 12.08.95

Hacker-Ecke - Teil 2

von Graham Collier
Übersetzung von Helge Keller

Alles, was zwischen solchen Sternchen steht, sind Anmerkungen von mir zum Originaltext; Helge

O.K.! Packen wir's an! Der Großteil der Spectrumsoftware braucht ein BASIC-Programm, welches kontrolliert, wie der restliche Teil des Spieles, der Anwendung oder was auch immer, geladen wird - mit Ausnahme der +3-Spectren, welche den Startsektor (boot sector) ermöglichen, den ich hier nicht behandeln will, da ihr am Ende dieser Serie selbst in der Lage sein solltet, damit umzugehen. Ich werde allerdings zeigen, wie die DOS-Routinen verwendet werden können, um diesen und alle anderen Sektoren einer Disk zu untersuchen, ein bestimmtes File zu finden, egal, ob es gelöscht ist oder nicht, vorausgesetzt, es ist nicht überschrieben worden. Wenn ihr versucht habt, das BASIC eines geschützten Spieles zuMERGEn, werdet ihr oft festgestellt haben, daß der Spectrum abstürzt oder die Zeilen nicht gelistet werden können. Der Grund dafür ist unwichtig und die Folge der Änderung einiger Programmzeilen durch den Programmierer, welche den Editor während der Ausführung des MERGE-Kommandos durcheinanderbringen. *So kann man z.B. die Länge einer Programmzeile nachträglich auf einen sehr großen Wert verändern, falls keine Sprünge (GO TO,GO SUB, FOR-NEXT) oder DEF FN und FN-Befehle nach dieser Zeile auftreten* Alles was ihr euch merken müßt, ist, daß die Programmzeilen,welche den Ablauf kontrollieren, immer genau den Regeln des Interpreters entsprechen müssen - dies heißt aber nicht, daß es keine Wege und Gemeinheiten gibt, uns Menschen zu verwirren, wenn wir uns das Programm anschauen! Darüber will ich noch ein wenig mehr erzählen... Alle Zahlen in BASIC-Zeilen, solange sie nicht in Anführungszeichen stehen (""), besitzen eine versteckte 5-Byte-Kodierung,welche ihnen direkt folgt - genauer, es gibt 6 Bytes, wenn man berücksichtigt, daß die Kodierung durch ein OE (Hex.) *=14 dez.* Byteeingeleitet wird, welches dem Interpreter sagt, daß die nächsten 5 Bytes als Zahl zu verarbeiten sind. Der Interpreter benutzt die Zahl, welche ihr im Listing seht nicht (!), diese ist nur für uns Menschen; der Interpreter benutzt immer die versteckte Kodierung. Es gibt zwei 5-Byte-Kodierungen, die "kurze" und die "Fließ-komma"-Form. Die erste kann keinen Wert außerhalb (-65535,65535) enthalten und ist einfach zu verstehen. Die Zahl wird in lediglich zwei der fünf Bytes verschlüsselt -Byte drei ist das niederwertige, Byte vier das hochwertige *Wert der Zahl = Byte3 + 256 multipliziert mit Byte4*. Das Vorzeichen wird der BASIC-Zeile entnommen, wenn dort ein Minuszeichen steht, ansonsten wird die Zahl als positiv interpretiert *die restlichen drei Bytes der 5-Byte-Form sind 0*. Die "Fließkomma"-Form ist nicht so einfach zu verstehen und kann Werte zwischen -1.7014118e38 und der positiven Zahl gleicher Größe enthalten. Immer, wenn ich diese in geschützter Software antreffe, füge ich meinem Assembler eine BASIC-Zeile hinzu. Ich mache folgende Zeile zur ersten des Programms, damit sie von einem Disassembler leicht gefunden werden kann: 1 LET A=1: PRINT A: STOP Danach POKEe ich die versteckte 5-Byte-Form der Fließkommazahl,welche ich untersuchen will *dabei überschreibt er wohl die 5 Bytes, welche der 1 folgen - nach dem OE-Byte* und lasse die Zeile laufen (RUN). Dabei kann der Nachkommaanteil der Zahl unberücksichtigt bleiben, falls an der entsprechenden Stelle im Programm, welches untersucht wird, keine Multiplikation folgt. Ihr müßt auch bedenken, daß der BASIC-Editor jede falsche 5-Byte-Form einer Zeile korrigiert, falls diese mit EDIT und ENTER erneut ins Programm "eingegeben" wird - versucht dies einmal selbst. Die 5-Byte-Form zu POKEn ist eine gebräuchliche Methode der Softwarefirmen, um uns auf die falsche Spur zu bringen oder zu falschen Schlüssen zu verführen *z.B. ein RANDOMIZE USR mit falscher lesbarer Adresse und echter

versteckter Adresse*.
Bevor wir fortfahren, ein, zwei Worte über ein paar Systemvariablen, welche auch in der einen oder anderen Art gePOKEt werden können, um falsche Spuren zu legen oder das Programm zu schützen. Der Fehlerstapelzeiger (Error stack pointer) bei Adresse 5C3D (=23613 dez.). Es sollte auf jeden Fall verhindert werden, daß diese Adresse verändert wird, außer der alte Wert kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder zurÜckgeschrieben werden bevor aus einem MC-Programm ins BASIC zurückgekehrt wird. Ansonsten erhalten wir eine Fehlermeldung in einem laufenden BASIC-Programm. Es wird selten vorkommen, daß wir den BASIC-Teil eines Spieles oder einer Anwendung, in welcher wir hacken von der Adresse ausstarten, an der es im Original läuft, da der BASIC-Teil unseres Assemblers dort stehen wird. Es ist eine sehr gute Idee, die Systemvariablen an einen sicheren Speicherbereich zu kopieren, um sie bei Bedarf wieder zurückkopieren zu können. Die komplette Gruppe der Systemvariablen beginnt in einem 48K-Spectrum bei Adresse 5C00 *=23552 dez.* und geht bis zur Adresse5CCB *=23755 dez.*, der ersten Speicherstelle, welche einem BASIC-Programm zur Verfügung steht - solange kein Interface I angeschlossen ist, welches während wir hacken entfernt werdensollte, da wir unter Umständen allen Speicherplatz brauchenkönnten. Die Adresse, auf welche der Fehlerstapelzeiger deutet ist immer dieselbe, nämlich 3 weniger als die aktuelle CLEAR-Adresse. Beim Einschalten *48K-Spectrum* ist dies FF54 *=65364 dez.* und diese und die folgende Adresse enthalten eine weitere Adresse, zu welcher bei einem Fehler gesprungen wird. Zu den Fehlern zählt auch STOP und wenn das BASIC-Programm die letzte Zeile fertigbearbeitet hat und keine weiteren vorfindet! Im 48K-Modus ist die Fehleradresse immer 1301 *=4865 dez.*. Sie ist im 128K-Modus nicht die gleiche, aber ihr werdet nur selten einen Grund finden, in diesem Modus zu hacken - die ganze harte Arbeit wird im 48K-Modus erledigt und nur wenn diese beendet ist und der Hack es erfordert, wird im 128K-Modus gearbeitet. Wenn man dies alles bedenkt, ist es möglich, das BASIC ohne ein RANDOMIZE USR zu verlassen (oder einen anderen USR-Befehl). Wenn die Adresse des Fehlerstapelzeigers z.B. auf eine Adresse innerhalb des BASIC-Programms zeigt, wird bei einem Fehler dort nachgesehen, wo die Fehlerroutine beginnt. Sagen wir, der Fehlerstapelzeiger enthält die Adresse 5D00 *=23808 dez.*, sowird der 2-Byte-Wert ab Adresse 5D00 *also PEEK 23808+256*PEEK23809* zur Adresse, zu welcher bei einem Fehler gesprungen wird.
Alles verstanden? Recht so! Die andere Systemvariable, die wir im Auge behalten sollten, ist DEFINE SIZE bei Adresse 5C6B (=23659 dez.). Diese enthält die Anzahl an Zeilen im unteren Bildschirmbereich,welcher vom Interpreter zur Textausgabe bei Fehlern benutzt wird und normalerweise 2 Zeilen umfaßt. Wenn sie mit 0 gePOKEt wird, gibt es keinen Platz, um Fehlermeldungen auszugeben. Dies stört den Interpreter und der Spectrum hängt sich auf, genauso wie bei Nichtstandardzeilen.

-wird fortgesetzt-

Demo-Ecke

es ist also mal wieder soweit. Harte Schreibarbeit steht mir bevor; die Demo-Ecke muß ich bei Thomas nämlich auf Steinplatten abliefern. Und mit Hammer und Meißel dauert das halt einige Zeit... Okay, genug gescherzt. Das Menü heute:

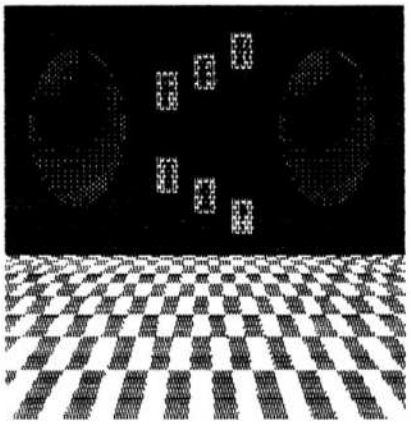
<u>For the United Minds / The Yolpa Bros. (alias E-3)</u>

Die Briten haben wieder zugeschlagen. Dieses Machwerk wird durch eine prä-pubertäre Anfangssequenz eingeleitet; darauf folgt ein Part mit zwei Scrollern und einem kleinen Schachbretteffekt, musikalisch durch einen Song der Gruppe Freakpower untermalt. Mit der Space-Taste wird dann eine Abfolge von ca. 20 Digi-Screens aus dem Anime-Film "Akira" (Anime = Japanese Animation) ausgelöst, wobei den Screens noch ein paar "nette" Sprüche hinzugefügt wurden. Die Demo zeichnet sich also hauptsächlich durch ihre "nasty language" aus.
Rating: Technisch o.k., obwohl ich von E-3 schon besseres gesehen habe. Die Logos im Hauptpart sind allerdings ziemlich gut gelungen.

<u>Unlimited Dream / Spectravision</u>

Naja, der Name der Gruppe sagt mir nichts... Der 1.Part macht jedenfalls schon einmal einen guten Eindruck: Scroll und Farbeffekt sind nichts spektakuläres, doch im Hintergrund läuft sogar noch ein Digi-Sound, natürlich nicht in 8-Bit-Qualität, aber immerhin! Der 2.Part bietet 24 Scroller übereinander, die aber alle gleich sind, kein Vergleich zu den 24 Scrollern in der NMI 2 von MEZ. Kommen wir zu Part 3, dem "Extend-Graphics"- Part. 3 Digipics in Interlace gibt's zu sehen - es flackert entsprechend, doch durch die Farbwahl (INK 1, PAPER 0) ist es nicht allzu schlimm; sieht nicht schlecht aus. Der letzte Part ist der Credits-Part und zeigt einen "Doubleback" (siehe gleichnamigen Part in der NMI 3) mit Sprite und einem masked FLP-Scroller. Zu allen Part gibt's selbstverständlich AY-Sound, wenn das bei irgendeiner Demo mal nicht der Fall wäre, würde ich das schon erwähnen.
Rating: Gute Demo mit vielen verschiedenen Effekten.

<u>Laid Back Demo / Kizzy 4 (The Knights)</u>



Wieder eine neue (?) Demo vom Akkord-Coder aus UK. Die Demo beginnt mit dem Intro-Part, der aus ein paar Scrolls (alle mit Vision's Uniscroll gemacht) und Farbeffekten besteht. Im 1.Part habe ich dann die Kugel aus meiner Crazy Demo ('91) und das flackernde Schachbrett aus meinem Madness Remix (auch '91) nach langer Zeit mal wieder getroffen - beide haben sich kaum verändert (joke)! Naja, außer den beiden Dingern gibt's noch ein paar Sprites und 'nen Scroller; sieht ganz nett aus. Kommen wir zum Greetings-Part. Auch hier kann man wieder gezockte Grafiken (Stormbringer) bewundern. An dieser Stelle möchte ich sagen, daß ich mich nicht als Moralapostel in Sachen "Klauen aus anderen Progs" aufspielen will, denn schließlich habe ich in meinen ersten "Intros" auch viele geklaute Grafiken und FX verwendet... Okay, Part 3. Dieser Part ist recht lame, was der Coder im Scroll aber auch selbst behauptet. Zwei ruckelige Smiley-Sprites, ein FLP, kleine Farb-FX + Mukke, das war's auch schon. So, der letzte Part - erst kommt ein großer Attribute- Scroll, der durch effektive Background-GFX einen Wave-Effekt vorgaukelt

Demo-Ecke

(sieht gut aus). Enter drücken, und der recht unspektakuläre Endpart erscheint, der eigentlich fast nur aus Colour-Cycling-FX besteht. Wenn man hier Ext.Mode drückt, gelangt man in einen Hidden Screen.
Rating: Hmmmmja, ist zwar nicht der Hammer, aber angucken kann man sich es auf jeden Fall.

Emmiting Sexual Pleasure / E-3 and Convention

Tja, mal wieder eine E-3-typische Demo, was den Namen angeht. Mit dem verbindet den 1.Part eigentlich nichts, denn es gibt "nur" ein paar nicht ausgetimede full-width Rasterbars und die sog. Unlimited Bobs (denen eine recht simple Idee zugrunde liegt, die ich jetzt nicht groß erläutern möchte). Das Pic im 2.Part erklärt den Namen der Demo. Tja, wenn es die "Your Sinclair" jetzt noch gäbe, wäre diese Demo definitiv auf das Covertape gekommen (haha!!). Also, der Part beinhaltet außerdem noch einen FLP-Scroll und ein Sinus-Logo, Musik sowieso. Die Texte entsprechen dem, was E-3 und die United Minds in ihren anderen Demos immer so von sich geben.
Rating: "Witzig", technisch gut... und sicher jetzt schon auf Platz 1 von WoMo's persönlichen Demo-Charts (.hehe).

Tjaaaa, eigentlich wollte ich an dieser Stelle noch die Overlap Demo von OMAR Pictures (Omega Soft?) vorstellen, die sowohl vom Intro als auch vom 1.Part her sehr vielversprechend aussah. Das Problem: beim Entpacken des 2.Part wird kurz vorm Ende jedesmal mein +D scheinbar eingepaged, d.h. es springt an, als ob ich den Button drücken würde. Danach geht dann gar nichts mehr. Vielleicht könnte mal jemand mit +D erwähnen, ob bei ihm das gleiche passiert, dann liegt's nämlich echt an der Demo. Am besten, Thomas gibt hier auch mal einen Kommentar (Opus?) dazu ab.

*** KOMMENTAR: Auf der Opus läuft das Demo, sonst hätte ich es nicht weitergegeben. Allerdings, ich mußte sehr viel von dem BASIC kürzen, oder NORAM benutzen ***

So, das soll für heute reichen. Nur das noch: Falls jemand mit der Demo-"Fachterminologie" (FLP, FSLP, Parallax-Scrolling und derartige Scherze) nicht zurechtkommt, einfach in die Frage- Rubrik schreiben, das läßt sich alles erklären.
Autsch, ich hab schon tierische Blasen an beiden Händen, ich setz' den Meißel jetzt wohl besser an Thomas' Kopf an, gelle?

X-Terminator of T.M.G. (Tremendous, Mighty, Giant or what?)

Anmerkung: Das mit dem Meißel hatten wir eingefährt, weil XTM es einfach nicht geschafft hatte, auf Bindestriche oder ähnliche Absätze in seinen Wordmaster-Texten zu verzichten. Zur Erklärung: Wordmaster in Normalform hat eine Zeilenbreite von 64 Zeichen. Wird aber über DTP ausgedruckt, haben wir je nach Schriftart wesentlich mehr Zeichen, sprich die Breite verändert sich. Also sollte niemand, wenn er uns Texte schickt, bereits Trennstriche oder ähnliches benutzen, da diese sonst mitten in der Zeile stehen. In XTM's Fall gehen wir aber trotzdem wieder zu Wordmaster über, da wir lieber Texte korrigieren, als nochmal komplett abzuschreiben.
Thomas

MOTIVATION ORDER FORM - JULY/AUGUST

	TITLE	PRICE	QUANTITY	COST
S-A	Not The Lord Of The Rings	1.99		
S-A	Prehistoric Adventure	3.99		
S-A	A Shadow On Glass	1.99		
S-A	Dreamare	2.99		
S-A	The Haunting	2.50		
*	Deadly Silence	2.99		
S-A	Moon Magic	1.99		
S-M	Formula 1	1.50		
S-T	Deathdroid I	1.50		
S-T	Cell Runner (Deathdroid II)	1.50		
*	The Unseen	1.99		
*	The Vamp	2.50		
*	Soccer Manager	1.50		
	Total:-			

DOUBLE PACKS

S-A	Not The Lord Of The Rings & The Haunting	3.99		
*	Deadly Silence & Dreamare	4.99		
S-A	Moon Magic & A Shadow On Glass	2.99		

COMPILATIONS

S-A	The Elven Trilogy	5.99		
S-A	The Psychedelic Trilogy	3.99		
	OR BOTH OF THE ABOVE FOR ONLY 8.99!!			
	Also, if you buy any of the above 2 trilogies then you can get Prehistoric Adventure for only 2.99!!!			

UTILITIES

E	Notepad 1.0 (WP),PROWRITER(Notepad 2.1), DIRMAN (Prowriter is 512K only)	4.99		

MAGAZINES/FANZINES

E	Edition Back Issues(1-3) (Plus Extreme Zero FREE!!)	10.00		
E	Extreme Back Issues (0-2	4.00		
E	Extreme 6 Issue Subscription (SINGLE ISSUES £1.75) ~~£12~~ £10			
	Total:-			

S=Spectrum, A=Adventure, E=Elite, *=Out Soon, T=Strategy, M=Management.
Spectrum software is tape only.
The tapezines and diskzines are irregular and are made available when enough contributions have been sent in.

Please send orders to: Alec Carswell, **MOTIVATION**, 16 Montgomery Avenue, Beith, Ayrshire, KA15 1EL
And make all Cheques,Postal orders and Eurocheques payable to: **Alec Carswell**

MOTIVATION

THE **NEW** NAME IN SAM COUPE SOFTWARE

ZENITH GRAPHICS & MOTIVATION PRESENTS ...

EDITION 1	**£4.00**
EDITION 2	**£4.00**
EDITION 3	**£4.00**

OR ALL **3** EDITIONS
FOR ONLY **£10** !

+ AN EXTRA **FREE** DISK CALLED
'*EXTREME*' (ISSUE ZERO)

The Edition Trilogy of disks are packed full with loads of good, addictive & playable games, demos plus amazing utilities and if bought with *Extreme* you'll also enjoy many scarce (and some **never** released) programs!

Extreme issue 0 on its own costs only **£1.50**.
So don't delay, post today!

We are looking for contributors that are willing to send us *exclusive* programs to be featured in future issues of *Extreme*. We can't promise you any payment (yet!) but we will send you a free copy of every issue of *Extreme* that your program appears in. (And possibly money once *Extreme* has established itself as a reasonably good magazine).

We want to act as an outlet where we can put new Sam Coupe owners in touch with other Sam owners and organisations. We also want to make sure that the Sam gets the software it deserves and if you've written any good software then we will help you to get it published.

We are also now selling NEW Elite utilities!

Please send your orders and contributions to this address :-
Alec Carswell, MOTIVATION, 16 Montgomery Avenue, Beith, Ayrshire. KA15 1EL
And make all cheques, p.o's and Eurocheques payable to : **Alec Carswell**

SinTech - VERKAUFSLISTE:

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau	165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A neuwertig, umgerüstet	155,00 DM
Spectrum 48k (Gummi) komplett	85,00 DM
Star LC 10 (9-Nadeldrucker)	150,00 DM
Joystickinterface 1-Port 10 DM, 2-Port	20,00 DM

Neu:

Tastaturkleber für +2, +2A/B und +3 für Keywords 48k	3,00 DM
Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00 DM
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk	87,50 DM
Netzteil für +2A/+2B und +3	30,00 DM
+2 Kassettenrekorder	77,50 DM
+D Interface (englische Anleitung)	185,00 DM
Floppy 1,44 MB, verwendbar als 720k Laufwerk (Opus/+D)	65,00 DM
Netzteil Kit mit allen Kabeln für Floppylaufwerk	40,00 DM
Farbband für STAR LC 10	7,00 DM
Umrüstung +2A zu +2 (Die Umrüstung beinhaltet Joystick-anpassung, ROM und Busbelegung).	25,00 DM

Neue Software:

Atomix	Strategiespiel	8,00 DM
Inferno	Strategiespiel	15,00 DM
Int.Exe 128	Anwendung für Interlace-Bilder	12,00 DM
Orfeus	48k Musikprogramm	20,00 DM
Prometheus	Assembler erster Güte,48k und 128k Version	45,00 DM
SQ-Tracker	Zum erstellen von AY-Sounds bester Qualität	40,00 DM
Tango & Magic Dice	2 Denkspiele auf einer Kassette	12,50 DM

Int.Exe 128 und SQ-Tracker werden auf Wunsch auch auf +D oder Opus geliefert.

Außerdem Tastaturfolien für alle Modelle und jede Menge weiterer Softwareangebote. Fordern Sie unseren Katalog an.

Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. * bedeutet nur 1x vorhanden. Mitglieder des SUC bekommen 10 % Rabatt auf Hardware.

Überweisungen auf Kontonr. 3744727, BLZ 600 501 01, Landesgirokasse Stuttgart.

SinTech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033